Коготь и клык

Конспективное изложение книги

Перевод:
Егор Мельников

Создатели

Авторы: Дэвид Э. Хилл-младший и Мэтт М. Макэлрой

Текст: Роуз Бейли, Джесс Хартли, Дэвид Э. Хилл-младший, Мэттью Макфарленд, Джейсон Нидэм, Адам Тинворт, Моника Валентинелли, Филамена Янг

Редактор: Моника Валентинелли

Креативный директор: Ричард Томас

Художественный руководитель: Майк Чейни

Передняя обложка: Сэм Эрайя

Иллюстрации: Сэм Эрайя, Борджа Пуиг Линарес, Джоел Биске, Марк Джексон, Мауро Масси, Эвери Баттерворт, Луис Санц, Джеймс Стоу, Майк Чейни

Особая благодарность: Брюс Боу

Нескончаемая охота

Вы можете убить монстра. Вы можете убить человека. Но вы не можете убить идею.

Хищники живут в пограничном мире между людьми и идеями. Они воплощают кошмары столь древние, что большинство людей привыкли считать их *типичными*.

Даже если охотник убьёт чудовище, воплощающее один из таких кошмаров, тот просто оживёт в новом теле. Для того чтобы по-настоящему победить Тварь - монструозную душу, дающую Хищнику жизнь - охотник должен избавить всё человечество от соответствующего страха. А это сделать практически невозможно. В сущности, преследуя очередное Отродье, охотник порой даже сам усиливает в посторонних страх перед тем или иным явлением. И даже если ему удастся победить Хищника, где-то в Предвечной грёзе может образоваться новый Чертог, посреди которого откроет глаза ещё одна Тварь.

Охотник может сразить чудовище - но он не может убить идею.

В царстве кошмаров

Твари, а иногда и сами Хищники, обитают в царстве кошмаров, которое они называют Предвечной грёзой. Фактически эта грёза представляет собой цепочку астральных царств, каждое из которых посвящено тому или иному кошмару.

Если охотник физически проникает в царство кошмаров, он обнаруживает, что эта реальность подчиняется несколько искажённым законам природы. Вода здесь может не течь, а огонь – не обжигать. Падение с высоты может и не убить, но в отдельных местах сила притяжения может попросту изменить своё направление. Помните те моменты в мультфильмах, когда герой не замечает, что шагнул с обрыва, но продолжает идти, пока не понимает, что у него под ногами лишь воздух? Так и работает эта реальность. Всё здесь подчинено не столько законам физики, сколько *представлениям* об этих законах. И этими представлениями способны манипулировать Хищники.

Погружение в царство кошмаров

Для того чтобы вообще попасть в Предвечную грёзу, охотник должен намеренно вызвать у себя кошмары. Как правило, единственным надёжным (или отдалённо надёжным) способом это сделать становится использование наркотиков или гипноза. Вне зависимости от того, как персонаж вызывает у себя кошмары, в момент засыпания он должен пройти проверку Решительности + Самообладания.

В случае успеха он продолжает осознавать, что намеренно погрузился в кошмарный сон, и практически сразу после начала этого странствия по грёзам обнаруживает себя перед входом в Логово Хищника. И да, это означает, что персонаж должен *доподлинно знать* о существовании этого Логова ещё до того, как он погрузится в сон. Никто не оказывается в тёмном святилище Твари *случайно*.

Пробравшись в это нематериальное царство кошмаров, охотник утрачивает обычные Атрибуты и получает Могущество в размере своего Интеллекта или Внушительности (в зависимости от того, что *выше*), Грацию в размере Сообразительности или Манипулирования (с той же оговоркой) и Сопротивление, равное его Решительности или Самообладанию.

Кроме того, его Здоровье зависит не от физических показателей, а от Решительности + 5. Иными словами, персонаж, обладающий Решительностью 3, получит восемь очков астрального Здоровья.

Защита равна Грации или Могуществу (в зависимости от того, что *ниже*), Скорость - Могуществу + Грации + Размеру. Броски чаще всего предполагают комбинацию двух Атрибутов (например, Грации + Сопротивления). Тип урона, который охотники наносят в

"астральном бою", полностью равносилен тому, который та или иная атака могла бы нанести и в реальном мире.

Любой урон, полученный в нематериальном мире, смягчается на одну стадию: аггравированный становится летальным, летальный тупым, а тупой игнорируется целиком. Если по обычным правилам персонаж должен потерять сознание, в астральном мире он впадает в Состояние *Астрального шока*.

Особое Состояние:
Астральный шок

Если астральное тело персонажа погибает, игрок бросает количество дайсов, равное оставшимся у него пунктам Воли. Результат 10 при этой проверке не позволяет перекидывать дайсы. Игрок сохраняет количество пунктов Воли, равное полученным успехам. Остальные очки утрачиваются. Пока это Состояние остаётся в силе, персонаж теряет возможность получать очки Воли за удовлетворение своей Добродетели и Порока (или аналогичных характеристик).

Избавление: Полное восстановление Воли.

Вехи: недоступны.

Герои

Едва ли не первой реакцией охотника, узнавшего о существовании Героев, становится вопрос, можно ли объединиться с ними для уничтожения Хищника. Хотя положительный ответ кажется почти очевидным, абсолютное большинство опытных последователей Бдения избегают Героев всеми возможными способами. В сущности, многие даже считают их извергами сродни потрошителям - или самим Отродьям.

В глазах среднестатистического охотника, Герой представляет собой маньяка, зашедшего так далеко на тропе своего фанатичного Бдения, что ему уже всё равно, сколько смертных должно пострадать, чтобы Логово Хищника наконец опустело.

В глазах среднестатистического Героя, охотник - не более чем конкурент, мешающийся под ногами, а потенциально даже способный лишить его шанса на всемирную славу.

Само собой, и охотники, и Герои время от времени объединяются в эскадроны смерти, несущие рок и погибель всем Хищникам, которым не посчастливилось оказаться в округе. Оканчиваются эти союзы чертовски плохо, поскольку метафорическая параллель между Героями и потрошителями нередко приобретает почти буквальный характер. Известны Герои, которые убивали людей, чтобы свалить преступление на Отродье и оправдать последующую ликвидацию монстра.

С метаигровой точки зрения сверхъестественные дары Героев отражаются в виде Жутких сил, что само по себе хорошо характеризует этих неординарных смертных. Иными словами, при отдалённом сходстве их целей охотники и Герои имеют друг с другом не больше общего, чем охотники и вампиры, преследующие одну жертву.

Подход

Эгис Кай Дору

– Вы знаете, что существуют реликвии, которые вызвали у людей столько кошмаров, что после уничтожения они возродились в Предвечной грёзе? Теперь их можно найти только во время осознанного путешествия по кошмарам. Я слышал, иные из них и вовсе не существовали в “реальном” мире. Почему, думаете, мы до сих пор не нашли легендарный меч короля Артура?

Восходящие

– Раньше мы не так часто попадали в их мир. Вещества, позволяющие нам отправить в царство кошмаров не просто своё сознание, а настоящее *тонкое тело*, появились немногим больше десяти лет назад. Фактически наш культ только начинает знакомиться с царством кошмаров *по-настоящему*.

Впрочем, сами Отродья стоят у нас на втором месте. Нас куда больше интересует, как обратить путешествия в эту реальность на благо всему человечеству. Но да, эти твари нам постоянно мешают. Это как зайти в сад и увидеть прекрасную яблоню с заражёнными плодами. Хочешь-не хочешь, но нужно взять корзину поглубже и очистить беднягу от хвори.

Эшвудское аббатство

– Вы знали, что сексуальное возбуждение и вспышка страха продиктованы одной химической реакцией? С биологической точки зрения бояться и изнывать от страсти – это одно и то же. И если вы настоящий ценитель таких развлечений, охота на Хищников может стать для вас самым горячим видом времяпрепровождения – если вы понимаете, о чём я.

Коллектив Хирон

– Руководство обожает этих чудовищ по очень простой причине. Они приносят нам кучу денег. Видите ли, Хищники постоянно чего-то желают, причём желают безудержно и страстно. Они просто не могут унять свой голод, в чём бы он ни заключался.

Теперь добавьте в наше уравнение престарелых, богатых джентльменов, которые готовы заплатить сколько угодно, только бы ощутить настоящую страсть. Вживите им имплантат, отвечающий за голод Хищника, но не забудьте сделать его действие *временным* – и эти старпёры будут приходить к вам за новой дозой из месяца в месяц.

Это лучший наркотик, какой только есть: абсолютное погружение в саму жизнь, в её страсти, её богатства. Причём, в отличие от самих Хищников, эти джентльмены не обязаны утолять свой голод такими... спорными методами.

Люцифуг

– Они называют нас родственниками. И да, это проблема. Они защищают нас от врагов, даруют нам новые силы и помогают в охоте. Но дайте-ка я проясню ситуацию: мы понятия не имеем, о чём они говорят. У нас нет никаких свидетельств о том, что они хоть как-нибудь связаны с нами или Миланской леди.

А потому каждый раз, когда мы наносим им удар в спину, нам приходится видеть это ужасающее выражение на их лицах. Ну, знаете, “*Et tu, Brute?*”

Долгая ночь

– Все вы слышали о Звере Апокалипсиса, однако мало кому известно, что он не один. Существует целая раса дьявольских Отродий, и хотя мы встречаем их чрезвычайно редко, когда один их них оказывается у нас на пути, мы отказываемся ото всех других приоритетов.

Да, мы стараемся быть милосердными, но охота на Зверя – это как раз тот случай, когда нам нужно забыть о любых компромиссах.

Я скажу больше того: никогда не давайте грешникам из Коллектива Хирон забирать их тела. Нельзя допустить, чтобы хоть одна часть их прокажённых туш распространяла заразу по нашему миру. Ищите их. Истребляйте их. Убивайте их наповал.

Лоялисты Туле

– Мы их используем. Да, используем, и с совершенно конкретной целью: чтобы собрать вокруг них всю местную нечисть. Не знаю, почему, но они считают других чудовищ своими родственниками – и среди оккультных созданий хватает тех, кто с ними согласен.

Если вы узнаете, где живёт Хищник, не торопитесь его убивать. Подождите, пока к нему не начнут стягиваться остальные – и Хищники, и другие твари. Скоро там будет настоящее гнездо. А гнездо легче спалить.

Маллеус Малефикарум

– Мы знаем об этих созданиях, но не видим в них настоящего зла. Исходя из имеющихся у нас сведений, они служат частью естественного миропорядка. Иногда они причиняют людям страдания, но каждый год они убивают меньше людей, чем какие-нибудь крокодилы. Вы же не ожидаете, что мы создадим орден “Маллеус Крокодилиус”?

Сеть Зеро

– У нас не просто хорошая и плохая, а превосходная и дерьмовая новость.

Первая заключается в том, что эти создания напоминают ожившие городские байки. Что лучше всего, зачастую они обитают в одном и том же месте, а потому достаточно грамотного размещения камеры, чтобы они давали вам видеоматериал месяцами.

Дерьмовая новость заключается в том, что эти видеозаписи оказывают на наших зрителей весьма и весьма непредсказуемое воздействие. Знаете, когда мы показываем ролик с вампиром тысяче зрителей, один из них решает стать Ван Хельсингом. Вы, наверное, с этим сталкивались.

Но стоит нам разместить ролик с одной из этих тварей, и люди вдруг начинают говорить о своём великом предназначении или древнем пророчестве, которое вынуждает их взяться за оружие и пойти в логово зверя. Они не просто становятся охотниками. Они обретают силы, которые будто бы делают монстрами из самих. И что хуже всего, их нельзя – никакими средствами! – уговорить действовать незаметно. Они просто прут напролом, забывая о безопасности и компромиссах. И да, они все такие. Все до последнего.

Нуль Мистериис

– Мы слышали об этих “Хищниках”, но так называемому оккультному сообществу пора бы уже понять, что речь идёт о психически больных людях. Они верят, что воплощают коллективные страхи всего человечества, однако это имеет не больше общего с реальностью, чем рассказы умалишённых о том, что при полной луне они превращаются в волков.

Однако я не говорю, что они не могут быть опасными. Любой человек, утверждающий, что незримая сила подталкивает его охотиться на окружающих, представляет угрозу для современного общества.

Опергруппа: Валькирия

– Приказ есть приказ. Когда нам говорят ликвидировать одного из них, мы вооружаемся до зубов и выдвигаемся при первой возможности. Главное: не медлить и не колебаться. Упустите его – и оно вернётся за вами или вашими однополчанами.

Не рассчитывайте провести операцию тихо и бескровно. Кто-нибудь погибнет. Это неизбежно. Но их можно победить, а это оправдывает любые риски.

Ещё одно: даже если вам сказано отправляться в их логово, не делайте этого. Швырните внутрь пару гранат, может больше. Ждите, пока они не выползут наружу. После этого атакуйте.

Ещё вопросы?

Профсоюз

– У нас в районе жил один школьный учитель. Он не был чудовищем в сверхъестественном смысле этого слова, однако мы до сих пор вспоминаем его как чудовище. Он творил с местными ребятишками страшные вещи, о которых я даже не хочу говорить. Некоторые так и не дожили до подросткового возраста.

В конце концов мы собрались вместе и положили его террору конец. Это не было хэппи-эндом. Одному из нас только-только стукнуло восемнадцать, и его осудили на пожизненное как взрослого. Остальные до сих пор говорят о нём тёмными вечерами. Нас всех посещают кошмары. У нас у всех остались шрамы.

Вот что делают Хищники. Они оставляют шрамы на наших душах. Кто-то говорил, что они делают нам услугу и обучают нас. Знаете, кто ещё обучал нас? Тот школьный учитель.

Команда Юри

– Мы пытаемся помочь выжившим. Но иногда они сами перестают быть людьми. Мы слышали, что другие охотники называют их “Героями”, хотя, на наш взгляд, здесь больше бы подошло определение “экстремисты”.

Наш грязный секрет заключается в том, что мы используем их как оружие. Безусловно, иногда они гибнут, но это неизбежно. Они всё равно ищут тех, кто лишил их нормальной жизни. Когда мы рядом, у них есть хотя бы какие-то шансы выжить – и не натворить бед.

Расплата

– Бог сотворил людей, и он дал им выбор. Жизнь человека не может всегда быть счастливой. В ней должны быть уроки, и в ней должны быть чудовища, которые напоминают нам, почему мы ценим наши великие добродетели. Эти чудовища учат нас. Они делают нас лучше. Иногда они ошибаются, но куда чаще они даруют нам именно то, в чём мы нуждаемся, даже если мы этого страшимся.

Но потом приходят Герои. Они встают на сторону грешников и убивают их учителей. Конечно, они считают, что делают доброе дело, но так думают и экстремисты, забрасывающие бомбами клиники для абортов.

Не знаю, может быть, есть что-то лицемерное в том, что мы убиваем Героев. Но я знаю достаточно семей, которые до сих пор благодарят нас за то, что мы встали между ними и этими фанатиками, которым действительно безразлично, какой побочный ущерб они наносят окружающим людям.

И знаете что? Если за спасение этих семей я должен отправиться в Преисподнюю, быть посему. Я готов к такой жертве.

Институт Меррика

– Мы охотимся на самых жутких чудовищ: на тех, кто живёт в наших грёзах. Конечно, это непросто. В конце концов, большинство из нас – всё ещё дети. Мало кто в Институте Меррика достиг подросткового возраста.

Но что ещё тяжелее, так это то, что нам приходится выслеживать монстров на их территории. В их кошмарных царствах. Когда мы начинаем работу, только один из нас

становится “**воином**”. Он засыпает и отправляется в логово дракона или с кем там мы бьёмся на этот раз. Второй работает “**сказателем**” – он говорит воину, что на самом деле его окружает. Если звучит непонятно, подумайте вот о чём: в грёзах всё выглядит совершенно иначе, чем можно увидеть со стороны. Воин знает, что он спит, но ему всё равно приходится подчиняться законам грёзы. А сказитель – он как настоящий повествователь из сказки. Ему известно то, что происходит на самом деле. Что происходит *вокруг*.

В этом ему помогает “**знаток**” – тот, кто отслеживает все неочевидные правила грёзы и испытывает окружающие предметы. Он, например, может сказать вам, что в этом кошмаре будет холодным, а что горячим, что мягким, а что твёрдым, что острым, а что липким, или тяжёлым, или иллюзорным – короче, вы поняли.

И конечно, один из нас должен быть “**тягачом**” – он должен вытянуть воина до того, как чудище его слопает. Это всегда порождает споры. Воин обязательно говорит: “Я бы его убил, если бы ты не мешался!” Тягач поясняет, что тому оставалось до смерти всего ничего. Они всегда спорят.

Когда мы охотимся *во плоти*, нам приходится использовать всякие хитрости. Мы же дети. Нам трудно достать оружие и палить во все стороны. Обычно кто-нибудь быстро придумывает ловушки и всякие отвлекающие манёвры. А, и ещё мы любим прятаться в толпе. Вы знали, что большинство чудовищ не станут использовать свои силы, если вокруг есть взрослые люди?

Ну да, и на своих бывших похитителей мы тоже охотимся. Мы не хотим, чтобы они навредили ещё кому-нибудь. И потом, нам нужны их инструменты.

Зарождающееся содружество:
Расхитители гробниц

Ещё одна группа охотников находится на границе превращения в полноценное содружество. Эти Искатели – или, как их ещё называют, Расхитители гробниц – проникают в Логова Хищников в надежде найти артефакты или сокровищ, забранные чудовищами у людей. Их мало волнует тот факт, что многие из таких артефактов никогда и не принадлежали миру людей.

Хотя Расхитителям ещё не удалось собраться в единую группу из множества разных ячеек, всех их объединяет общий секрет: они нашли способ открывать врата в Предвечную грёзу. Им не нужно засыпать или сражаться с Хищником во плоти, чтобы попасть в его Чертоги. Они способны раскрывать двери в Предвечную грёзу подобно *самим* Отродьям.

Команда Юри

Мы сами творим свою жизнь, но мы делаем это не в одиночку.
Мы творим её с помощью тех, кто о нас заботится.

Команда Юри сложилась в 1990-х в качестве группы поддержки, предназначенной для оказания психологической помощи людям, переживающим трудные или даже опасные периоды в жизни. Строго говоря, изначально этих групп было несколько, и лишь одна из них - которая впоследствии стала центром охотничьего содружества - связывала себя в именем политической активистки Юри Кочиямы.

По мере развития своей деятельности члены всех групп начали замечать подозрительные сходства в историях своих клиентов. На несколько человек, страдающих обычными психическими расстройствами, приходилось один-два посетителя, жаловавшихся на одних и тех же чудовищ, посещающих их в сновидениях. Некоторые даже показывали шрама, оставленные этими монстрами *наяву*.

В конечном счёте члены из нескольких групп собрались воедино. сформировав не просто абстрактную "группу поддержки", а полноценную команду исследователей, решивших докопаться до истины. И команда добилась своего. Она смогла найти змееподобного монстра, прятавшегося в канализации под Лос-Анджелесом. И в порыве странного героизма вчерашние жертвы, психологи и другие неагрессивные личности схватили первое, что попало им под руку, и набросились на гигантского монстра.

Той ночью они стали полноценным содружеством.

С *идеологической* точки зрения Команда Юри борется не столько с самими Хищниками, сколько с последствиями их деятельности. Члены содружества пытаются сделать жизнь в этом мире легче для каждого - и особенно для людей, обнаруживших доказательства существования потусторонних сил. Технически они не проводят различий между несчастными жертвами нападения оборотней и гулями, только-только вышедшими из-под контроля своих повелителей.

Однако Хищники оставляют на душах жертв одни из самых заметных шрамов. Возможно, они не поработают людей подобно Феям или вампирам - но они наносят им травмы в расчёте на то, что жертвы нескоро от них избавятся. В каком-то смысле Хищников можно уподобить самым буквальным террористам. Их цель заключается в том, чтобы никто - включая окружение жертвы - не смел игнорировать их "уроки". И именно это приводит Команду в ярость.

Охотники

Вы были социальным работником, и это сказывается на вашем нынешнем поведении. Большинство людей, которым вы помогли, теперь сами просятся в Команду. Ваша задача состоит в том, чтобы отказывать им, не нанося им обиды и не вызывая отчаяния. Только если вы видите, что человек готов к тяготам охоты, вы даёте ему адрес других членов вашей ячейки. Остальных вы мягко отправляете по домам.

Вы считали истории о чудовищах сказками до тех пор, пока ваша родная сестра не загремела в больницу с зависимостью от крови вампиров. Само собой, это вам сказали совсем не врачи. Вы поняли это, посетив местную группу поддержки. Теперь вы следите за порядком в своём районе, спасая людей не только от преступников, но и от извергов, которые ни во что не ставят человеческую свободу.

Вы были пастором, но даже вам самим церковь не смогла ответить на все вопросы, которыми вы задавались. А потому вы стали посещать встречи с жертвами психического насилия. Каждый вторник и каждый четверг вы слышали истории, которые пугали вас даже больше, чем слова из Ветхого Завета. И эти истории не были аллегориями. Вы поняли, что

пора что-то делать. И вместо того чтобы просто сидеть и плакать в жилетку психологу, вы решили бороться.

Группы поддержки

Реабилитаторы делают всё возможное, чтобы спасти чудовищ. Зачем? Затем, что их пример может вдохновить других проклятых порождений тьмы на борьбу за последние капли человечности. А кроме того, насколько могут судить сами Реабилитаторы, монстрам пока что не у кого просить помощи. Возможно, если у них будет возможность просто поговорить с психологом, они и не станут совершать все эти злодеяния.

Тёмные ангелы занимаются настоящим и полноценным Бдением с факелами в руках. Они защищают родные дома. Они спасают людей из когтей чудовищ. Многие из них сами притворяются жертвами, подманивая к себе Хищников (и хищников), привыкших рассчитывать на лёгкую добычу.

Целители фокусируются на спасении самой психики жертв. Пока другие охотники борются с монстрами, именно Целители помогают жертвам найти ответ на вопрос, как им жить дальше.

Статус

• Вы получаете по очку Союзников и Контактов в местных группах поддержки.

••• Распределите три очка между Слугами и Персоналом.

••••• Всякий раз, когда вы спасаете человека от монстра, он становится первоуровневым Контактом, Союзником, Слугой или Персоналом.

Стереотипы

Коллектив Хирон: О, эти хуже всего. Они знают, как помочь людям, а вместо этого плодят новых монстров - и всё это ради денег.

Долгая ночь: Одна из ветвей их организации посвящает себя спасению всех заблудших, включая чудовищ. Мы рады, что они встречаются на нашем пути. Жаль, что многие из них всё ещё верят, что проповедь может заставить гея забыть о мужчинах, а оборотней – перестать гоняться за свежей добычей.

Нуль Мистериис: Признаю́, я ошибся в своих суждениях. *Вот* кто хуже всего. Эти учёные верят в “силу науки”, отбрасывая всю “псевдонаучную ересь”. Сказать проще? Их волнует накопление данных, а не спасение человеческой психики.

Расплата

Герой - это человек, из-за действий которого умирают другие

Фундаменталистская церковь слабо ассоциируется с потворством чудовищам, однако в случае с Хищниками без исключений не обойтись. Содружество, называющее себя Расплатой, в прямом смысле слова *защищает* Отродий. Мало того что оно выступает на стороне Хищников - оно целиком принимает их философию. Члены Расплаты искреннее верят, что Хищники несут людям уроки, угодные самому Творцу. И когда Герои пытаются убить Хищника, они лишь доказывают известный тезис о вечном невежестве человечества. Люди не хотят становиться лучше. Они готовы пойти на убийства посланников Божиих, только бы их не подняли из грязи и не заставили идти к свету.

С объективной точки зрения члены Расплаты могут вредить самим Хищникам, да и самому миру в придачу. Многие из них знают, что не все Хищники действуют в интересах фундаменталистской церкви, а потому захватывают их в плен и используют как живые приманки для Героев. Кроме того, в городах, в которых действуют эффективные ячейки Расплаты, разгул Хищников может достигнуть таких пределов, что добрая половина населения рискует превратиться в Героев. А это уже попахивает настоящей резнёй.

Охотники

Вы всегда знали, как устроен мир. Жизнь - это борьба. Борьба за еду, за деньги и даже за свободу. Последнее важно понимать потому, что многие политики - тоже монстры, но и они нужны человечеству. Вы прекрасно знаете, что чиновница, улыбающаяся вам и вашему городу со всех местных телеэкранов, по ночам утоляет свой Голод не самыми человечными способами. Однако когда какой-то Герой решил подорвать её с помощью самодельной бомбы, вы лично заставили его угомониться. Теперь только вы знаете, где закопано его тело.

Вы выросли за городом и привыкли к хорошей драке. Нет, вы совсем не плохой человек - просто вы не способны забыть об обиде. И когда одной ночью вы вернулись домой к родителям и обнаружили, что какой-то мужчина держит в заложниках вашу маму, выкрикивая что-то о "женщине-ящерице", вы просто подошли к нему и прикончили подонка на месте. Наутро вас нашли христиане из группы, которая называлась Расплатой. Судя по названию, группа отлично вам подойдёт.

Вы были в магазине, когда внутрь ворвался мужчина, выкрикивающий что-то про монстров, охотящихся на людей. Вы молча посмотрели на него, а потом застрелили его на месте. Даже когда вас арестовали за убийство, вы ни на мгновение не задумались, правильно ли поступили. Каким-то образом вы сразу поняли, что это был маньяк, готовый убить любого ради своих извращённых принципов. Вскоре после того, как вас отправили в городскую тюрьму, с вами связались единомышленники: христиане, называющие себя Расплатой. Они готовы помочь вам выйти - взамен на согласие убить ещё пару маньяков.

Крылья

Вестники несут людям надежду. Они работают на городских улицах, спасая людей от Героев, готовых уничтожить всё живое, если это поможет им убить Хищника.

Сеятели занимаются поиском единомышленников. Их задача состоит в том, чтобы находить людей, принимающих уроки Хищников и их роль в божественном плане. Обнаружив таких людей - чаще всего находящихся в трудных условиях наподобие тюремного заключения, - Сеятели принимаются за их вызволение и индоктринацию в ряды содружества.

Дворецкие следят за тем, чтобы дело Расплаты выжило в эти мрачные времена. Они собирают целые склады оружия, строят массивные общежития и наставляют рекрутов, найденных Сеятелями, на путь Божий.

Статус

• Вы получаете Анонимность и Укрытие первого уровня.

••• Организация предоставляет вам доступ к Союзникам в *консервативной политике* четвёртого уровня

••••• Теоретически на этом уровне вы получаете сразу пять очков Ресурсов. В действительности этим уровнем Статуса в настоящий момент обладает лишь основатель содружества, Дерек Кэмпбелл.

Стереотипы

Лоялисты Туле: Наш основатель, Дерек, говорит, будто одним из трёх основателей этой группы был его двоюродный дед. У них хорошие намерения, но они ничего не знают о плане Господнем.

Маллеус Малефикарум: Они выполнили свою работу несколько столетий назад. Теперь они лишь убивают посланников Божьих, считая свои мистические силы доказательством небесного покровительства.

Команда Юри: Я слышал, эти чудаки пытаются избавить Хищников от голода, словно наркоманов от зависимости. Как будто от воли Творца так просто избавиться.

Институт Меррика

Мы сражаемся не с драконами. Мы сражаемся со страхами, которые порождают драконов... Хотя иногда мы и правда сражаемся с драконами.

В январе 1987 года эта организация называлась **Протокол “Эпсилон”**. В июле её уже называли **Исследованиями Странка.** В январе следующего года в бумагах значились **Научные работы Меррика**. Каждые шесть месяцев теневая правительственная организация США полностью меняла своё название и избавлялась ото всех документов, способных свидетельствовать о её существовании. Сами работники этой изменчивой организации знали ровно столько, сколько было необходимо для выполнения каждой конкретной операции.

И практически никто из них, кроме самых высокопоставленных членов и нескольких санитаров, не знал, что всё это время организация пытала детей. О, никто не называл это пытками. Учёные говорили о раскрытии заложенного в них дара. Видите ли, организация, которой впоследствии было суждено стать Институтом Меррика, похищала детей, обладающих врождённой связью с миром грёз, и подвергала их жесточайшим психическим испытаниям в надежде, что те научатся распознавать Хищников на расстоянии.

Зачем правительству США понадобились Хищники? Руководство организации верило, что Отродья необходимы Штатам в военных целях. В конце концов, изобретение атомной бомбы позволило утихомирить далеко не одного противника. Если американские генералы смогут командовать тайной (или не совсем тайной) армией жутких чудищ на суше, на море и даже в воздухе, у Америки попросту не останется врагов. Но что ещё важнее, если это не сделают Штаты, до Хищников доберётся противник: будь он террористом или каким-нибудь политическим соперником.

Однако никто из сотрудников института не торопился посвящать в эти планы детей. Агенты организации просто выслеживали всех, кто отличался врождённой связью с миром грёз, с ранних лет вызывал у себя осознанные сновидения или защищал своё "тонкое тело" от астральных угроз обычным усилием воли. По неизвестным причинам именно детский мозг отличался особенно сильным потенциалом с точки зрения развития астральных способностей - и именно на детей пал выбор загадочного основателя организации, мистера Меррика.

Это продолжалось годы, даже десятилетия - на самом деле, никто не знает, как долго. Однако в конечном счёте произошло неизбежное. Детям удалось поднять бунт. Они воспользовались своими уникальными силами, чтобы обрушить кошмары на своих истязателей или забросить их заживо в царство грёз.

Напуганные, ожесточённые и изрядно безумные, дети перебили своих мучителей, за исключением тех, кто мог пригодиться им для возвращения домой. Однако как только они заговорили о возвращении, многие поняли, что они больше не смогут вернуться к нормальной жизни. Нет, некоторые ушли, однако большинство пришли к выводу, что теперь у них больше общего с миром грёз, в котором их насильно держали годами. И теперь они могут сами решать, как распорядиться своими способностями.

Поскольку бунт произошёл в 2013 году, когда организация переименовалась в Институт Меррика, название стало своего рода "наследным титулом" молодой структуры. Так зародилась организация одарённых детей, охотящихся преимущественно на Хищников - наряду со своими бывшими похитителями.

Психическая травма

Каждый ребёнок, состоящий в Институте Меррика, страдает от одного Постоянного Состояния, отражающего тот след, который оставило на его психике заточение в стенах организации.

Примечательно, что многие дети старались найти хоть каплю умиротворения во время своих путешествий по грёзам, что наделяет многих из них Астральным аватаром (Преимуществом, описанным в следующем разделе).

Охотники

Родители сказали, что вас пригласили в институт для одарённых детей. Вы попытались найти информацию об этом учреждении в Сети, однако вас ждали пустые страницы. Тем не менее, родители настояли на том, чтобы вы "не упускали своего шанса в жизни". Теперь вы считаетесь главным технарём во всём Институте - и у вас нет ни малейшего желания возвращаться домой.

Вам не хочется говорить о том, что вы сделали ради свободы. В сущности, вам вообще не нравится говорить. Другие дети считают вас затворником, однако секрет заключается в том, что вы оптимист. И вы благодарны судьбе. Институт Меррика сделал вас уникальным и *нужным* - в мире, которому, по всей видимости, не нужен никто.

Из-за какого-то сбоя в экспериментах Меррика вы потеряли сознание и навсегда остались в царстве грёз. Другие дети узнали об этом и после восстания связались с вами. Теперь они поддерживают ваше материальное тело, а вы помогаете им в царстве снов. Вы - настоящий феномен, и не так давно с вами стали связываться даже представители других структур и содружеств.

Фракции

Реформаторы полагают, что хотя Институт Меррика творил страшные вещи, с объективной точки зрения миру не помешают несколько таких институтов - при условии, что люди будут вступать в них по доброй воле.

Подстрекатели выступают за крупные перестановки. Они считают, что детям пора покинуть стены осточертевшего Института и начать кочевую жизнь, полную приключений. Если Реформаторы мечтают создать целую сеть институтов по всему миру, то Подстрекатели хотят прожить сугубо индивидуальные жизни, лишённые любых иерархий. Недавно группа Подстрекателей даже взорвала строящуюся лабораторию Реформаторов, чтобы напомнить тем, что никакие стены не спасут их от чудовищ. Жизнь ждёт за дверью.

Материалисты отказываются сражаться с кошмарами. Они верят, что их предназначение заключается в том, чтобы бороться с чудовищами во плоти, включая маньяков, преступников и других людей наподобие их похитителей.

Статус

• Вы получаете доступ к уникальному Достижению своей структуры, а также осваиваете Тактику *Процедура*. Рассказчики, обратите внимание, что хотя этот бонус несколько превышает тот, который получают члены других структур, многочисленные слабости Института с лихвой его окупают.

••• Знакомые и друзья по Институту становятся вашими Союзниками, Контактами и Слугами первого уровня.

••••• Вы получаете Преимущество *Туда и обратно*.

Стереотипы

Восходящие: Они считают, что царство грёз только отражает материальный мир. Они ошибаются.

Эшвудское аббатство: Им кажется, что это весело. Проникать в сны. Охотиться на чудовищ. Но они просто не видели настоящей тьмы.

Опергруппа: Валькирия: Я понимаю тех, кто испытывает к ним жалость. Они не знают, что сами работают на чудовищ. Однако если они узнают о нашем местоположении, сделайте всё, чтобы они не добрались до вас живыми.

Новые Преимущества

Астральный аватар (•)

Во время путешествия по грёзам персонаж оказывается немного сильнее, чем в материальном мире. Каждый раз, когда игрок приобретает это Преимущество, он может выбрать два астральных Атрибута (Могущество, Грацию или Сопротивление). Эти Атрибуты получают +1 уровень. Что ещё лучше, бонус может превысить стандартный максимум на единицу (например, смертные могут получить астральный Атрибут шестого уровня).

Астральный лекарь (от • до •••••)

Требования: Интеллект •••, Медицина ••

Эффект: Персонаж может исцелять астральное тело спящего человека, хотя для этого ему нужно иметь доступ к его физическому телу. Пройдите проверку Интеллекта + Медицины + Астрального лекаря. Распределите успехи между следующими эффектами:

• Устраните 1 очко летального или 2 пункта тупого урона
• Добавьте +2 дайса к ближайшей проверке астрального путешественника
• Повысьте его Инициативу в ближайшей схватке на +5 пунктов
• Добавьте ему +10 очков Скорости

Каждая дополнительная проверка этого Преимущества в пределах суток получает растущий штраф -2, который *не ограничен* стандартным максимум -5.

Туда и обратно (••••)

Персонаж способен выходить из мира грёз и затем возвращаться в него по собственной воле. Для выхода из мира снов достаточно вложить очко Воли (теоретически это может “телепортировать” охотника из-под самого носа у Хищника). В пределах той же сцены он может вложить ещё одно очко Воли, чтобы оказаться в пределах трёх метров от того же места, в котором он находился до выхода. Охотник вполне может использовать это Преимущество для создания своеобразных засад в Логове Хищника.

Эфемерный фетиш (••)

Один из предметов протагониста всегда переносится с ним в царство грёз. Более того, он получает +3 очка эффективности (включая проверки атаки), +5 очков Прочности, а также полностью восстанавливает все очки Структуры за раунд, если только его не удаётся уничтожить одним ударом. В случае уничтожения он восстанавливается за неделю.

Новые Достижения

Астрал

Это уникальное Достижение доступно лишь детям, которым не посчастливилось стать пациентами в Институте Меррика. Технически оно представляет собой набор из трёх разных Преимуществ, объединённых общей темой. Кроме того, отдельные силы Астрала не привязаны ни к одной из трёх групп: их можно приобретать по отдельности, вкладывая соответствующее число очков опыта.

Плетение грёз (от • до •••••)

Цена: Обращение к этой мистической силе требует вложения очка Воли. Первые три уровня действуют одну сцену. Четвёртый и пятый действуют только по раунду.

Бросок: Интеллект + Манипулирование + Плетение грёз (в мире снов Могущество + Грация + Плетение грёз. Если другое разумное существо пытается помешать этому эффекту, оно защищается проверкой Решительности + Выносливости (в астральном мире - удвоенным рейтингом Сопротивления).

Каждый успех вступает в силу только спустя один раунд. Например, если игрок получил четыре успеха, все изменения произойдут только через четыре раунда.

• **Усиление:** Персонаж может распределить успехи между Размером, Прочностью и эффективностью любого предмета (включая рейтинг урона оружия). Вложение двух успехов позволяет повысить Прочность объекта на +1 уровень. В пределах одной сцены один предмет можно изменить только раз.

•• **Умерщвление:** Эта способность полностью инвертирует предыдущую, позволяя разрушать, уменьшать или ослаблять предметы противника.

••• **Изменение:** Персонаж может придавать предметам и даже живым существам новую форму, лепя из их плоти или материалов, словно из пластилина. Каждый успех позволяет изменить 1 пункт Размера. Если персонаж хочет изменить характеристики цели, считайте, что он получит пять успехов в Усилении и Умерщвлении. При изменении облика живых существ персонаж может добавить или забрать по одному очку Атрибута за каждый успех.

•••• **Создание:** Вложив очко Воли, персонаж создаёт новый объект или человека с нуля. Фактически эффект повторяет предыдущую способность, однако успехи также определяют Размер новой цели.

••••• **Уничтожение:** Вложив очко Воли, персонаж понижает Размер предмета или живого существа на единицу за каждый успех. Потеряв все очки размера, жертва погибает.

Астральный щит (от • до •••••)

Это Преимущество наделяет героя бронёй 1/1, защищающей от всего, что угрожает ему в царстве снов. Кроме того, всякий раз, когда он вкладывает очко Воли для понижения запаса дайсов противника на -2 или повышения своего запаса на +3 дайса, уровни этого Преимущества добавляются к суммарному числу дайсов. Например, при вложении Воли на третьем уровне Астрального щита персонаж получает +6 дайсов к собственным броскам или понижает запас противника на -5.

Астральный меч (от • до •••••)

Вложив очко Воли во время странствия по грёзам, игрок получает выбор. Он может создать оружие Размером 1-3 или атаковать любую цель в пределах видимости проверкой Могущества + Грации. В первом случае персонаж получает любое оружие по своему выбору: он не может утратить его до конца сцены, даже если его попытаются обезоружить. Во втором

персонаж наносит только один удар: новая атака потребует ещё одного очка Воли. Рейтинг оружия равен уровню этого Преимущества.

Поглощение и укрепление (•• или •••)

Требования: Плетение грёз •••, Астральный щит •

Эффект: Когда персонаж обращается к Плетению грёз в целях понижения Прочности или Структуры объекта, все устранённые им очки добавляются к его Здоровью в виде дополнительных клеток.

Если персонаж обладает Астральным мечом третьего уровня, он может использовать эту способность при дистанционных атаках.

Колосс (•)

Требование: Плетение грёз ••••

Эффект: При создании предметов с нуля персонаж дарует им 3 пункта Размера за каждый успех вместо 1.

Передача грёз (•)

Требование: Плетение грёз •

Эффект: Персонаж может оказывать небольшое влияние на мир грёз, даже находясь в физическом измерении. Визуально его влияние выглядит как появление пары призрачных рук, которые сопровождают другого, спящего персонажа. Руки не могут причинять вред обитателям грёз, однако способны перемещать предметы или совершать другие полезные действия. Если вам важно знать их характеристики, считайте, что руки обладают Грацией и Могуществом самого хозяина и движутся с половиной его Скорости. Им невозможно причинить вред точно так же, как они сами не могут нанести никому урона.

Регенеративный разум (••)

Требование: Любая способность Астрала • уровня

Эффект: Если персонаж тратит Волю на использование сил Астрала, он восстанавливает по одному очку каждые десять минут. При желании он может заменить трату Воли очком тупого урона.

Защитный механизм (•)

Требование: Астральный щит ••

Эффект: Вложив очко Воли, персонаж передаёт свой Астральный щит союзнику. Тем не менее, дальнейшие очки Воли тот должен вкладывать уже самостоятельно.

Искажение (••)

Требование: Плетение грёз •••

Эффект: Плетение грёз действует в первом же раунде вне зависимости от суммы полученных успехов.

Крушение (••)

Требование: Астральный меч •••

Эффект: При использовании "постоянного" Астрального меча персонаж может понизить урон, наносимый его оружием, чтобы наделить его способностью отнимать Атрибуты противника до окончания сцены. Если персонаж понижает рейтинг урона на три очка (что требует от него владения третьим уровнем Астрального меча), тот отнимает по одному очку

Атрибута за каждый удар. Понижение урона на пять очков позволяет забирать по одному очку у двух Атрибутов или по два очка у одного.

Другие структуры

Далее перечислены Достижения, открытые представителям других охотничьих организаций третьего яруса.

Жидкие грёзы
(Эликсир ••)

Этот маслянистый эликсир молочного цвета должен храниться вдали от света, иначе он моментально утратит свои оккультные качества. На вкус он достаточно неприятен, однако последствия его потребления пугают охотников ещё больше. Сделав всего глоток Эликсира, охотник погружается в глубочайший сон, от которого его может пробудить только летальный урон. Его подсознание разрывает всякую связь с миром людей и отправляется прямиком в Предвечную грёзу.

Охотник может странствовать по этому царству на протяжении одного часа. После этого его материальное тело начинает подавать признаки жизни, а разум сам просится назад. Тем не менее, охотник может продлить странствие ещё на полчаса, вложив очко Воли. Если у него достаточно Воли, он может оставаться в мире кошмаров даже по нескольку часов кряду.

Астральная святыня
(Реликвия ••)

В отличие от других Достижений Эгис Кай Дору, Астральная святыня представляет собой не конкретную Реликвию, а модификацию любой существующей. Вложив два очка Преимуществ, персонаж может выбрать любую Реликвию, которую он потерял в ходе текущей игры или где-нибудь в предыстории. С этого момента потерянная Реликвия начинает появляться в руках персонажа всегда, когда он погружается в царство грёз.

Кроме того, для активации такой Реликвии персонаж может как вложить очко Воли, так и получить очко летального урона по доброй воле. Любые проверки использовании Реликвии получают бонус +2.

Наконец, Реликвия получает все преимущества Эфемерного фетиша, описанного в начале этого раздела.

Зеркальный щит Персея
(Реликвия •••)

Говорят, именно этот щит помог мифическому Персею сразить Медузу Горгону. Проведя рукой по его поверхности и вложив очко Воли, охотник проходит проверку Сообразительности + Самообладания и в случае успеха превращает щит в идеальное зеркало.

До тех пор, пока охотник видит отражение монстра в зеркале, он не подвержен ни одной из его Жутких сил. С другой стороны, нападать на чудовище, ориентируясь по его отражению, куда сложнее, чем наносить ему удары напрямую. А это налагает штраф -2 на все соответствующие действия охотника.

Меч Георгия Победоносца
(Реликвия •••••)

Если рассматривать его как оружие, этот меч изготовлен не лучшим оружейником. Он уже начал ржаветь, а назвать его острым даже не поворачивается язык. Технически он представляет собой оружие, наносящее +1 очко летального урона, но налагающее при этом

штраф -1 на проверку атаки. Полные провалы при таких атаках обычно приводят к особенно плачевным последствиям.

С другой стороны, вложив очко Воли и пройдя проверку Решительности + Самообладания, персонаж наделяет меч необычным качеством. Каждый успешный удар вызывает у жертвы кровотечение, которое невозможно остановить ни одним известным способом, кроме убийства самого охотника. Что удивительнее всего, противник интуитивно понимает это в момент удара. Если он убьёт текущего владельца меча, кровотечение остановится.

До тех пор противник будет получать по очку летального урона за раунд.

Новые Тактики

Девушка в беде

Требования: *Все:* Самообладание 2, Скрытность 1, Сообразительность 2. *Основной:* Самообладание 3, Обман 2

Минимум: 3

Бросок: Самообладание + Обман (*основной*). Ловкость + Скрытность (*вторичные*).

Описание: Для того, чтобы последовать этой Тактике, основной участник должен знать Порок или аналогичную характеристику противника. В случае с Хищниками достаточно знания Голода. Основной участник изображает жертву, которая наивно ждёт помощи. Когда перед ним появляется Хищник или другой противник, он ослабляет его бдительность, стараясь подставить того под удар сзади.

Если Рассказчик хочет использовать более суровые правила, он может постановить, что чудовище не склонно доверять лёгкой добыче, а потому, если только основной участник не пройдёт несколько отдельных проверок и не отыграет попытки ослабить бдительность монстра, его проверка пройдёт со штрафом -6.

Для того чтобы правдоподобно изобразить беспомощность, основной участник добровольно утрачивает Защиту в первой же раунде. Кроме того, он не предпринимает никаких действий.

В случае успеха основного участника все помощники получают не только бонус к своим проверкам, но и возможность нанести смертельный удар (иными словами, они наносят урон в размере всех дайсов, которые имеют на руке, безо всяких проверок).

Организации: Эту Тактику всегда высоко ценили охотники Эшвудского аббатства, которые видят в ней своего рода игру. Профсоюз прибегает к ней из-за её банальной эффективности. Наконец, члены Расплаты часто используют эту Тактику в надежде подманить к себе Хищника и взять его в плен в надежде, что вскоре за головой чудовища явится Герой.

Стоимость этой Тактики в очках опыта не указана.

Группа поддержки

Требования: *Все:* Самообладание 3, Эмпатия 1. *Основной участник (монстр)*: Решительность 3

Минимум: 3, включая чудовище

Бросок: *Основной участник:* Решительность + Самообладание. *Вторичные участники:* Манипулирование + Эмпатия

Описание: Эта Тактика уникальна в том отношении, что её основным участником становится монстр. Вся группа охотников выступает в роли группы поддержки. Чудовище рассказывает охотникам о своей вечной борьбе, своём голоде, своих ужасающих нуждах. Охотники стараются помочь чудовищу своими советами, простой готовностью слушать или, если это действительно возможно, согласием послужить для него временной, добровольной добычей.

Парадоксально или нет, это работает на вампирах, Хищниках и других чудовищах, руководствующихся инстинктами. Прежде всего, такое чудовище получает возможность не тратить одно очко Воли в целях охоты: например, вампиру не нужно тратить такое очко Воли, чтобы пробудиться ближайшей ночью, а Хищнику - чтобы воздержаться от утоления Голода.

Кроме того, любые штрафы, связанные с мистическим голодом монстра, падают на два пункта. Например, если обычно изголодавшийся кровосос получает штраф -5 к попыткам удержаться от Прожорства, теперь этот штраф равен -3.

Более того, сумма успехов, полученная всеми охотниками при следовании этой Тактике, становится свободным запасов дайсов, которые монстр может добавлять к попыткам сопротивления своего голоду в течение ближайшей недели.

По усмотрению Рассказчика, когда монстр, посещавший такие собрания несколько недель подряд, наконец срывается, он может предаться куда более кровавому пиршеству, чем можно было ожидать от стандартного представителя его коллектива.

Организации: Эту Тактику считают практически синонимом Команды Юри, в которой её знает практически каждый участник. Некоторые члены Профсоюза тоже считают её полезной, хотя многие осуждают попытки связаться с монстрами.

Стоимость этой Тактики в очках опыта не указана.

Да придёт герой

Требования: *Все:* Ловкость 2, Атлетика 2. *Основной:* Внушительность 3, Убеждение 1

Минимум: 3

Бросок: *Основной:* Внушительность + Убеждение. *Вторичные:* Ловкость + Атлетика

Описание: Это ещё одна необычная Тактика, которая заключается в том, что охотники лишь избегают Жутких сил противника, кружа вокруг него или убегая от него по району в расчёте на то, что шумная схватка привлечёт внимание местных Героев. Технически это означает, что основной и вторичный участники просто участвуют в "коллективной работе", успех которой заключается в том, что они избегают действия Жутких сил монстра. С другой стороны, на протяжении этого времени они и сами не могут атаковать противника.

С повествовательной же точки зрения Тактика привлекает внимание Героя или Героев. Поскольку маловероятно, что Герои всегда будут "случайно" оказываться рядом с охотниками, как только игроки начнут полагаться на эту Тактику в каждом бою, продемонстрируйте, что Герои начинают добираться до поля боя за всё более долгий срок. В сущности, ничто не мешает вам напрямую сказать игрокам, что во многом эта Тактика полагается на везение - а оно не может всё время быть на стороне персонажей.

Организации: Это ещё одна Тактика, которая считается специализацией Команды Юри. Нередко к ней прибегают и члены Расплаты, однако они используют её лишь как приманку для основного противника в лице Героев. Однако главными поклонниками этой Тактики всегда оставались охотники Люцифуг, которые понимают, как сильно Герои связаны с Хищниками, а потому знают, что и те и другие почти всегда находятся недалеко друг от друга.

Стоимость этой Тактики в очках опыта не указана.

Процедура

Требования: *Все:* Ремесло 1, Интеллект 2, Наука 1, Медицина 1. *Основной:* Сообразительность 3, Самообладание 2, Экспрессия 2

Минимум: 3

Бросок: *Основной:* Сообразительность + Самообладание. *Вторичные:* Интеллект + Наука.

Обратите внимание, что вторичные участники получают штраф -2 из-за метафизического расстояния между реальным миром и царством сном.

Описание: Основной участник намеренно погружается в кошмарное сновидение. Вторичные слушают его показания, которые могут носить абстрактный и полубредовый характер. Из-за оккультных различий между реальностями все проверки вторичных участников получают штраф -2. Информация, полученная благодаря этой Тактике, может спасти охотникам жизнь, когда они нанесут коллективный визит в Логово Хищника, зная обо всех опасностях и преимуществах.

Организации: Институт Меррика прибегает к этой Тактике с такой частотой, что её можно считать практически обязательной для участия в деятельности структуры. Нуль Мистерис и

Коллектив Хирон следует собственным вариантам подобной Тактики в научно-исследовательских целях.

Стоимость Тактики в очках опыта не указана.

От переводчика

В дополнение к приведённым здесь материалам в исходной книге присутствовало подробное описание Атавизмов, Кошмаров и других паранормальных способностей, доступных протагонистам **Beast: the Primordial**. Тем не менее, при минимальных отличиях эти способности уже были описаны в самой книге Хищников. Более того, многие из них представляют собой лишь альтернативные варианты сил, которые были описаны в книге **Mortal remains**, на которую ориентировалось и это короткое дополнение.

Я позволил себе не переводить эти части. Уверен, читатель легко заменит отсутствующие силы способностями из **Mortal remains** и своей безграничной фантазией. В обратном случае – приношу извинения!